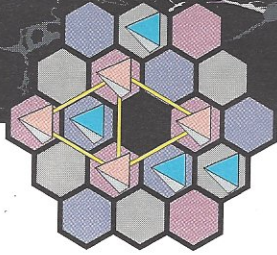
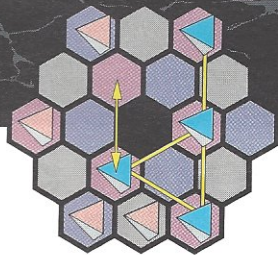


## Zur Taktik bei PADAXA:

1. In der Hauptsache wird auf den rosanen und blauen Feldern gespielt.  
Die sechs grauen, die alle zum äußersten Rand gehören, haben weit weniger Bedeutung.  
Die 6 Felder des inneren Ringes sind besonders begehrt, weil sich von hier aus gut operieren läßt.



2. Manchmal ist es möglich, mit nur einem Zug gleich 2 Punkte zu machen (siehe Bild) in dem man gleichzeitig 2 kleine Dreiecke bildet.



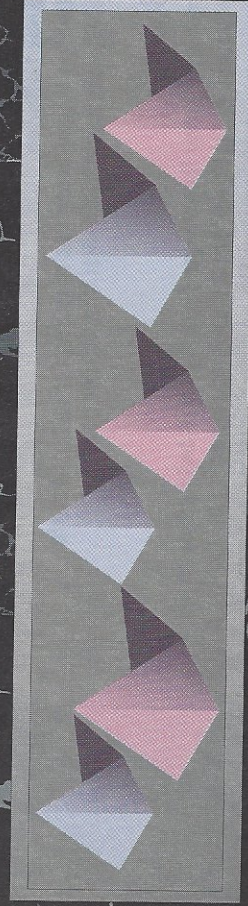
3. Auch das Errichten einer Zwickmühle ist möglich, indem ein Stein mit jedem Zug ein neues Dreieck bildet (siehe Bild).

Der gegnerische Spieler wird diese besonderen Chancen (wie sie unter Punkt 2 und 3 beschrieben sind), verhindern, wenn er aufpaßt und sich nicht überlisten läßt.

**Viel Spaß beim Spielen!**

# PADAXA

## SPIELANLEITUNG



# PADAXA

## Ein Spiel für 2 Personen, die Spaß am Denken haben!

### Kurzbeschreibung:

Im Spiel PADAXA gilt es mit 3 seiner 4 Spielfiguren gleichzeitige Dreiecke auf den 18 Feldern des Spielplanes zu bilden.

Das klingt sehr einfach, jedoch können sich beide Spieler daran hindern.

Für jedes gebildete Dreieck erhält man 1 Punkt. Für Dreiecke auf einem grauen Feld erhält man 2 Punkte. Wer zuerst 6 Punkte erreicht und dabei 2 Punkte Vorsprung hat, hat die Runde gewonnen. Steht es 6:5, geht die Runde weiter bis 7. Vorzugsweise werden 3 Runden gespielt.

### Spielmaterial:

- 1 Spielplan
- je 4 Spielsteine (Pyramiden) in 2 Farben
- 2 Wertungssteine (Kegel) in 2 Farben
- 1 Spielanleitung

### Spielvorbereitung:

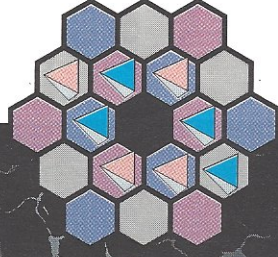
Der Spielplan wird in die Tischmitte gelegt. Die Spieler sitzen sich vorzugsweise gegenüber. Jeder Spieler erhält die 4 Spielsteine einer Farbe. Die Wertungssteine zum Zählen der erreichten Punkte, werden zu Anfang auf das Feld 0 jeder Zählleiste gesetzt, die sich am unteren Rand des Spielplanes befinden.

Auf beliebige Weise bestimmt man, wer beginnt; bei den weiteren Runden wechseln sich die Spieler ab.

### Das Setzen:

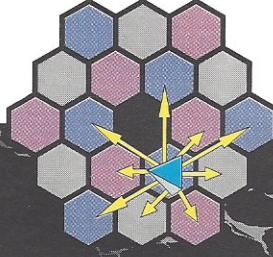
Die „Eröffnung“ jeder Runde geschieht so, daß beide Spieler abwechselnd einen Stein auf ein freies Feld setzen. Dabei müssen die ersten drei Steine jedes Spielers auf drei Felder verschiedener Farbe gesetzt werden (der vierte beliebig).

Wenn beide Spieler ihre vier Steine gesetzt haben, könnte es auf dem Brett z.B. wie auf dem Bild aussehen.



### Das Ziehen:

Nun wird abwechselnd gezogen und zwar immer mit einem Stein auf ein Nachbarfeld. Nicht nur die angrenzenden Felder sind Nachbarfelder, sondern auch die nächstgelegenen Felder gleicher Farbe (siehe Bild).



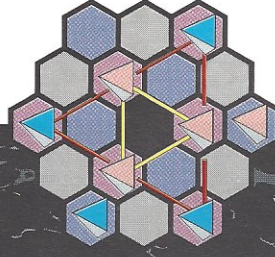
### Spielverlauf:

Das Ziel bei jedem Zug ist es, ein eigenes Dreieck zu bilden oder vorzubereiten, aber gleichzeitig auch, die Dreiecksbildung beim Gegner zu verhindern.

Was wichtiger ist, muß genau bedacht werden.

Manchmal kann man beides mit einem Zug erreichen.

Manchmal hat der Gegner gleich zwei Dreiecke vorbereitet, so daß man nur eins verhindern kann.



Es können große und kleine Dreiecke gebildet werden (siehe Bild). Insgesamt sind 14 verschiedene Dreiecke möglich.

Für jedes gebildete Dreieck erhält man einen Punkt. Ausnahme: Für ein großes Dreieck auf den „grauen“

Feldern erhält man zwei Punkte (siehe Bild). Mit seinem Wertungsstein zeigt jeder Spieler seinen Punktestand an.

So können beide Spieler jederzeit den Spielstand überblicken. Wer zuerst 6 Punkte hat, hat die Runde gewonnen. Jedoch muß man 2 Punkte Vorsprung haben, also mindestens mit 6:4 die Runde gewinnen. Steht es 6:5, geht die Runde weiter bis 7 und wird also mit 7:5 oder 7:6 gewonnen.